

# Pädagogische Ansätze

Anpassungsfähigkeit  
Erfahrungsbasiertes Lernen

**Bildung & Anerkennung**

Qualifikation  
Szenariobasiertes Lernen Weiterbildung

EQF, ECVET, Lernergebnisse

**Kompetenzen**

Fähigkeiten

Bewertung

Wissen



## radicalGAME

## Lernen [MATRIX]



**radical  
GAME**

SPIEL-Basierte Pädagogik für jugendgeführten  
Dialog und aktive Bürgerschaft zur  
Verhinderung von Diskriminierung und  
RADIKALISIERUNG

# Über das Projekt

RadicalGAME ist eine transformative Initiative, die strategisch darauf ausgerichtet ist, der Radikalisierung von Jugendlichen entgegenzuwirken, indem sie Verbindungen zwischen Politik, Forschung und praktischen Interventionen herstellt. Im Kern versucht das Projekt, junge Menschen durch ein innovatives spielerisches Lernpaket zu stärken, um als Katalysator für konstruktive Dialoge zu kritischen Themen wie Radikalisierung und bürgerschaftlichem Engagement zu dienen.

Projekttitel: GAME-based pedagogies for Youth-Led Dialogue and Active Citizenship to prevent Discrimination and RADICALization

Startdatum: 01.11.2023

Enddatum: 31.10.2025

Referenz: 2023-1-ES02-KA220-YOU-000154952

EU-Programm: Erasmus+ KA2 Kooperationspartnerschaft JUGEND



## Partnerschaft


**RINOVA** **symplexis** **STIMMŪLI**  
innovate, create & regenerate for social change



# INHALTSVERZEICHNI S

Klicken Sie hier und lesen Sie mehr:

**01**




**LERNMATRIX**

**02**



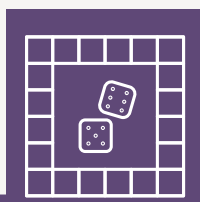
**LEVEL 1: „DIE LÄNDER“**

**03**



**LEVEL 2:  
„KREATION  
UND  
REFLEXION“**

**04**



**LEVEL 3:  
„SOCIAL  
MEDIA-  
HERAUSFORDE  
RUNGEN“**

**05**



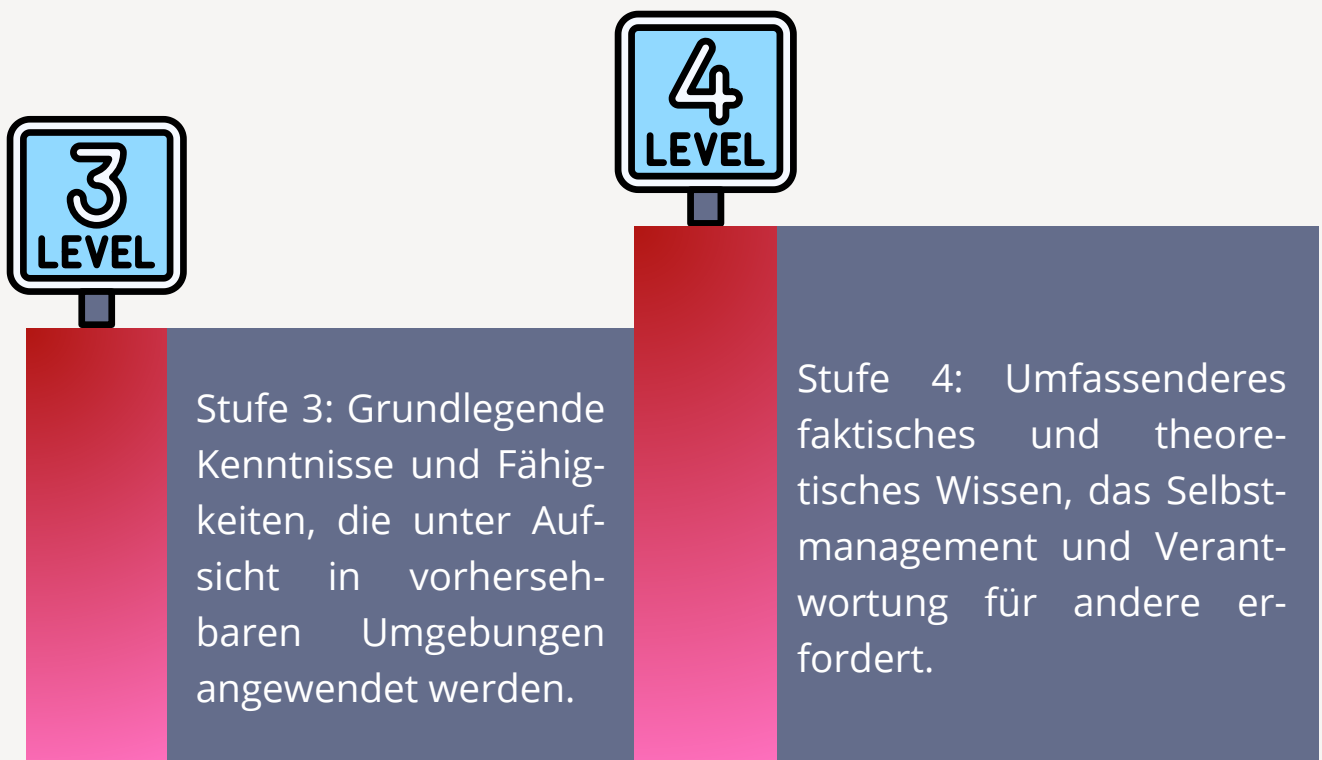
**ECVET-ÜBERS  
ICHT**

# Lernmatrix

Der Bildungsrahmen radicalGAME ist sowohl auf dem Europäischen Qualifikationsrahmen (EQF) als auch auf das Europäische Leistungspunktesystem für die Berufsbildung (ECVET) abgestimmt und stellt sicher, dass die Leistungen der Lernenden anerkannt und zwischen europäischen Institutionen übertragbar sind. Diese Ausrichtung unterstützt Mobilität, Transparenz und lebenslanges Lernen.

## Überblick über den Europäischen Qualifikationsrahmen (EQF)

Der Europäische Qualifikationsrahmen (EQF) ist ein 8-stufiges System, das Qualifikationen in ganz Europa vergleichbar machen soll. Jede Stufe ist anhand von Lernergebnissen definiert – was die einzelnen Personen wissen, verstehen und können. Das radicalGAME entspricht den EQF-Stufen 3 und 4, wie unten dargestellt:





## Struktur und Lernergebnisse

Das Spiel besteht aus drei Levels, die jeweils den fortschreitenden Erwerb von Fähigkeiten fördern, vom Lösen von Szenarien über die Erstellung von Szenarien bis hin zur Selbsteinschätzung und Social-Media-Herausforderungen. Jedes Level entspricht bestimmten Lernergebnissen, Kenntnissen, Fähigkeiten und Selbstständigkeitsstufen, die auf den EQF abgestimmt sind.

# Level 1: „Die Länder“

## EQF STUFE 3



### LERNZIELE

Teilnehmende müssen im Team arbeiten, Entscheidungen treffen und kommunizieren, um Szenarien zu lösen und dabei radikale und extremistische Elemente zu erkennen.



### WISSEN

Kenntnis der grundlegenden Fakten und Prinzipien in einem bestimmten Bereich.

### VERANTWORTUNG UND SELBSTSTÄNDIGKEIT:

Verantwortung für die Erledigung von Aufgaben; Anpassung des Verhaltens an die Situation.



### FÄHIGKEITEN :

Grundlegende kognitive und praktische Fähigkeiten zur Problemlösung mit etablierten Methoden.



# Lernergebnisse

## Level 1: „Die Länder“

### Interkulturelle Kommunikation

**Verständnis und Respekt für kulturelle Unterschiede, um die Zusammenarbeit zu fördern.**

**Kommunikation, Teamarbeit, Problemlösung, emotionale Intelligenz und Führungsfähigkeiten.**

### Soziale Kompetenzen

### Medien- Kompetenz

**Die Fähigkeit zur kritischen Analyse von Medien und Social-Media-Inhalten.**

**Objektive Analyse von Informationen und Berücksichtigung alternativer Standpunkte.**

### Kritisches Denken

# Lernergebnisse

## Level 1: „Die Länder“

### Bürger- Beteiligung

**Aktive Teilnahme an demokratischen Prozessen.**

**Verständnis für unterschiedliche kulturelle Ausdrucksformen.**

### Kulturelles Bewusstsein

### Konfliktlösung & Mediation

**Konflikte empathisch verhandeln und lösen.**

# Level 2: „Kreation und Reflexion“

EQF Stufe 3 und 4



## Lernziele

Teilnehmende entwickeln kreative Lösungen für Radikalisierungsszenarien und wenden dabei kritisches Denken und Innovation an.

Sie reflektieren ihre Fähigkeiten anhand von Kompetenzkarten und Platzhaltern und bewerten persönliche und Gruppenstärken.



## Wissen

Breiteres theoretisches Wissen im Arbeits- oder Studienkontext.

Kenntnisse über persönliche Eigenschaften und Gruppendynamiken.

## Verantwortung und Autonomie:

Kreative Problemlösung und Lösungsfindung.

Fähigkeit zur gewaltfreien Kommunikation und Betonung persönlicher Stärken.



## Fähigkeiten :

Selbstmanagement, Zusammenarbeit und Verantwortung für die Anleitung anderer.

Verantwortung für persönliches Wachstum und Zusammenarbeit übernehmen.



# Lernergebnisse

## Level 1: „Die Länder“

### Kreativität

**Generieren und Organisieren neuer Ideen zur Lösung komplexer Probleme.**

**Anwenden kreativer Techniken zur Bewertung und Lösung neuer Herausforderungen.**

### Innovation

### Teamarbeit

**Effektive Zusammenarbeit zur Erreichung gemeinsamer Ziele.**

# Lernergebnisse

## Level 1: „Die Länder“

**Positive  
Eigenschaften  
hervorheben**

**Erkennen und Nutzen persönlicher und kollektiver Stärken.**

**Förderung eines unterstützenden internen Dialogs zur Selbstverbesserung.**

**Mitfühlendes  
Selbstgespräch**

**Gewaltfreie  
Kommunikation  
(GFK)**

**Förderung von Empathie und konstruktiver Kommunikation.**

# Level 3: „Kreation und Reflexion“

EQF Stufe 3 und 4



## Lernziele

Teilnehmende entwickeln die Fähigkeit, sich verantwortungsbewusst und ethisch den Herausforderungen der sozialen Medien zu stellen.



## Wissen

Kenntnisse im Aufbau von Online-Communitys.

## Verantwortung und Autonomie:

Entwicklung von kreativem Denken und Fähigkeiten zur Inhaltserstellung auf sozialen Medien.



## Fähigkeiten

Die Verantwortung zum Hochladen von Inhalten steht im Einklang mit den Grundsätzen einer positiven digitalen Bürgerschaft.



# Lernergebnisse

## Level 1: „Die Länder“

### Verantwortungs- -volle Teilnahme

Erlernen, sich im Internet zurechtzufinden und gleichzeitig Respekt, Inklusivität und positive digitale Interaktionen aufrechtzuerhalten.

Erlernen, zwischen positiven, produktiven Herausforderungen und potenziell schädlichen oder irreführenden Online-Trends zu unterscheiden.

### Digitale Kompetenz

### Inhalts- Erstellung

Erstellen ansprechender und aussagekräftiger digitaler Inhalte und Berücksichtigung der Wirkung auf das Publikum.

Menschen über soziale Medien einbeziehen.

### Einbindung des Publikums

### Zeit- Management

Effektives Zeitmanagement bei gleichzeitiger Balance zwischen Kreativität und den Zielen der Herausforderung in einer Gruppe.



# Überblick zum Europäischen Leistungspunktesystem für berufliche Aus- und Weiterbildung

ECVET unterstützt die Ansammlung, Übertragung und Anerkennung von Lernergebnissen und ermöglicht es Lernenden, Qualifikationen schrittweise in formalen, nicht formalen und informellen Lernkontexten aufzubauen. Die Struktur von radicalGAME, die auf Lernzeit und Ergebniserfolgen basiert, entspricht dem ECVET-System, wie unten dargestellt:

# Schwierigkeitsmodus: Level 1

## Stufe: Einfach



### Szenarien:

3 Länder, 1 Szenario pro Land

1,5 Stunden

## Stufe: Mittel



### Szenarien:

2 Länder, 5 Szenarien pro Land

3,5 Stunden

## Stufe: Schwer



### Szenarien:

6 Länder, 2 Szenarien pro Land

5 Stunden

## Legendär



### Szenarien:

Alle Länder & Szenarien

10 Stunden

## Schwierigkeitsmodus: Level 2

**Szenarien:**

Szenarioerstellung und  
Selbsteinschätzung

40 Minuten pro Szenario

## Schwierigkeitsmodus: Level 3

**Szenarien:**

Social-Media-bezogene Aufgaben

20 Minuten pro  
Herausforderung

Der Abschluss aller Stufen und Modi berechtigt zu einem ECVET-Punkt. Diese Struktur unterstützt flexible Lernpfade, die übertragbar und anpassbar sind für Jugendausbildungsprogramme, Schulen und staatliche Institutionen in ganz Europa.





Co-funded by  
the European Union

Gefördert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht notwendigerweise die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese Ansichten verantwortlich gemacht werden.

Projektreferenznummer: 2023-1-ES02-KA220-YOU-000154952